

ВОЙНА ПОЛОВ

Извечное противостояние женщин и мужчин выходит на новый уровень! Сильный пол знает толк в системных шинах, хоккее и карбюраторах — но разберутся ли в них прекрасные дамы? И что делать мужчинам, если им достался вопрос по кулинарии или косметике, такой очевидный для женщины, — блефовать? Но можно недобрать ценные очки, если ваш ответ поставят под сомнение! А чтобы было ещё интереснее — объединитесь с другом или подругой и сразитесь команда на команду: мужчины против женщин. Тот, кто покажет свои знания и знание противоположного пола лучше, выиграет «Войну полов» и сможет объявить свой пол сильнейшим — по крайней мере, до следующей партии.

СОСТАВ ИГРЫ

55 двусторонних женских карт с вопросами
55 двусторонних мужских карт с вопросами
24 жетона оценок (12 мужских и 12 женских)
10 жетонов «Правда / Выдумка»
6 жетонов сомнения
6 фишек игроков
Игровое поле
Кубик
Правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки должны правильно оценивать знания друг друга в «женских» и «мужских» вопросах, делая ставки. Чем больше удачных ставок будет сделано, тем дальше продвинется фишка игрока или команды по игровому полю. Победа достаётся обладателю (-ям) фишки, которая первой достигнет финишного деления.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите поле так, чтобы все игроки имели к нему доступ. Положите поблизости кубик. Перетасуйте отдельно мужские и женские карты. Положите мужские карты в синюю ячейку на поле, женские — в розовую. Дальнейшие действия зависят от того, какой вариант игры будет выбран: мужчины против женщин или каждый сам за себя. В первом варианте все игроки одного пола составляют одну команду (количество игроков в команде не ограничено). Во втором варианте могут участвовать не более шести игроков.

Мужчины против женщин

Каждая команда выбирает фишку своего цвета и ставит её на стартовое деление поля, после чего получает набор из четырёх жетонов оценок с изображением своего пола (два номиналом «1» и два номиналом «2»). На двух жетонах изображена рука с большим пальцем вверх, на двух — с пальцем вниз.

Каждый сам за себя

Каждый игрок получает собственную фишку и набор из четырёх жетонов оценок с изображением своего пола (два номиналом «1» и два номиналом «2»). Если кому-то из игроков не хватило жетонов своего пола, можно взять неиспользованные жетоны противоположного пола.

ДВИЖЕНИЕ ФИШЕК ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

- На каждом делении может находиться несколько фишек игроков.
- Когда фишка передвигается, отсчитывайте деления по одному.

ХОД ИГРЫ: МУЖЧИНЫ ПРОТИВ ЖЕНЩИН

Вопрос

Команда с самым молодым участником начинает игру.

Один игрок этой команды тянет карту из колоды своего пола и переворачивает её, не показывая соперникам. Затем бросается кубик: результат покажет, какой вопрос задавать соперникам.

Если выпадает «6», можно на выбор выполнить одно из двух действий:

- игрок зачитывает соперникам любой вопрос с карты или
- игрок убирает карту под низ колоды и тянет следующую карту, после чего переворачивает её. Команда бросает кубик и задаёт вопрос, соответствующий выпавшему результату.

Оценка соперников

Команда, задающая вопрос, должна оценить уровень знаний соперников.

Для этого и нужны жетоны оценки.

Если команда предполагает, что соперники ответят правильно, на стол выкладывается жетон оценки с изображением большого пальца вверх, если неправильно — жетон оценки с большим пальцем вниз (кладите жетон стороной с цифрой вниз). Если у команды есть оба жетона одного вида, можно выбрать для ставки жетон оценки с любым номиналом — «1» или «2».



Ответ на вопрос

Теперь другая команда отвечает на заданный вопрос. При этом члены команды могут совещаться между собой, но так или иначе они должны прийти к общему мнению и огласить ответ (можно отвечать и неправильно, даже если игроки знают верный ответ). Ответ команды сравнивается с правильным ответом на карте, после чего переворачивается жетон оценки команды, которая задавала вопрос.

- **Если оценка правильная.** Команда, давшая правильную оценку, передвигает свою фишку вперёд на количество делений, равное номиналу оценки, и забирает жетон оценки обратно.
- **Если оценка неправильная.** Команда, отвечавшая на вопрос, передвигает свою фишку вперёд на количество делений, равное номиналу оценки. Использованный жетон команда, давшая неверную оценку, откладывает в сторону: его нельзя применять. Жетон вернётся в распоряжение команды через один ход — после того, как эта команда ещё раз оценит знания соперников.

Внимание: игроки не обязаны давать правильные ответы. Чтобы приблизиться к победе, они должны правильно оценивать знания друг друга и предугадывать оценки соперников.

Примечание: ответ необязательно должен дословно повторять ответ на карте, чтобы считаться правильным. Допускаются отступления от формулировок, не меняющие смысла.

Переход хода

Теперь наступает черёд второй команды задать вопрос с верхней карты колоды своего пола.

ХОД ИГРЫ: КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ

Последовательность действий остаётся такой же, как в командной игре. Игроки передают право хода по часовой стрелке. В свой ход каждый из них тянет карту из колоды своего пола, переворачивает, не показывая соперникам, и броском кубика определяет вопрос. Дальнейшие действия также несколько отличаются.

Оценка соперников

Все игроки того же пола, что и игрок, задающий вопрос (включая его), делают ставки, сможет ли противоположный пол ответить правильно. Для этого каждый из них выкладывает перед собой по одному жетону оценки стороной с цифрой вниз. Советоваться между собой при этом они не могут.

Ответ на вопрос

Один из игроков противоположного пола (на выбор задающего) отвечает на вопрос. При этом он (она) может советоваться с другими игроками своего пола — как в командной игре. Затем игрок оглашает ответ (можно отвечать и неправильно, даже если игроки знают верный ответ). Ответ сравнивается с правильным ответом на карте, после чего переводятся жетоны оценок.

- **Каждый игрок, давший верную оценку,** передвигает свою фишку вперёд на количество делений, равное номиналу жетона оценки. Если все оценки окажутся верными, игрок, задававший вопрос, сможет двинуть свою фишку ещё на одно дополнительное деление.
- **За каждую неверную оценку** каждый игрок «отвечающего» пола передвигает свою фишку вперёд на количество делений, равное номиналу оценки.

Внимание: игроки не обязаны давать правильные ответы. Чтобы приблизиться к победе, они должны правильно оценивать знания друг друга и предугадывать оценки соперников.

Исключение: применение жетона «Правда / Выдумка», о котором рассказано в разделе «Дополнительные правила».

Примечание: ответ необязательно должен дословно повторять ответ на карте, чтобы считаться правильным. Допускаются отступления от формулировок, не меняющие смысла.

Переход хода

Игроки забирают обратно жетоны оценок, после чего следующий игрок по часовой стрелке тянет карту, бросает кубик и задаёт вопрос.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дополнительные правила разнообразят игру и делают её чуть сложнее. Если вы не хотите излишнего напряжения — игнорируйте эти правила. Эти правила могут применяться только в варианте «Каждый сам за себя».

Сомнение

Это правило поможет подловить соперников на блефе. Всем игрокам раздаётся по одному жетону сомнения. Важно: если игрок — единственный представитель своего пола, он не получает жетон сомнения. Каждый игрок, оценивающий соперника, может один раз за партию усомниться в искренности ответа. Жетон сомнения можно выложить, если у игрока есть подтверждение такому сомнению (например, «Да мы же только вчера об этом говорили!»).



Выбор между правдой и выдумкой

Все игроки того же пола, что и игрок, выразивший сомнение, выкладывают жетон «Правда / Выдумка» вверх той стороной, которая, по их мнению, соответствует ситуации («Правда» — если игрок считает, что отвечающий дал правдивый ответ, «Выдумка» — если игрок считает, что отвечающий дал заведомо ложный ответ). Если все жетоны повернуты стороной «Выдумка», усомнившийся игрок сможет передвинуть свою фишку вперёд на количество делений, равное номиналу его жетона оценки, — независимо от того, была ли изначальная оценка правильной. Затем использованный жетон сомнения удаляется из игры.

Парные деления

Если фишка игрока, который должен задавать вопрос, стоит на одном из двух парных делений, изменяется последовательность действий. Игрок выбирает себе напарника противоположного пола, а третий игрок (сосед слева или справа) задаёт вопрос новообразованной паре.



Остальные игроки с помощью жетонов оценки делают ставки, ответит ли команда правильно или нет. Каждый игрок, давший верную оценку, двигает свою фишку вперёд на количество делений, равное номиналу жетона оценки. За каждую неверную оценку оба игрока пары двигают свои фишки вперёд на количество делений, равное номиналу оценки.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только фишка игрока или команды добирается до финишного деления. Этот игрок (эта команда) объявляется победителем.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Герд Шлехтер

Художник: Деннис Лохаузен • Оформление: Курт Галл

© 2010 W&L Verlagsgesellschaft



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод на русский язык: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша, Сергей Серебрянский

Вёрстка: Дарья Смирнова, Иван Суховой

Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Вопросы и ответы игры — результат тщательных наблюдений и усердных размышлений. Тем не менее создатели не несут ответственности за соответствие наших сведений вашим знаниям.